PHOBOS

NYHETSBLAD FOR ARES – kun for medlemmer

Nr. 238, onsdag 28. april 1999

Redaksjonelt

Etter en vinter som har sittet igjen alt for lenge, slår så plutselig sommeren til igjen, uten et glimt av vår i mellom. Skjønt det varer vel ikke lenge, fortsetter de maktene som de har holdt på hittil i år, får vi vel tunge snebyger akkurat i tide til 17. mai, noe annet ville vel være for mye forlangt … Sukk. Dessuten, som alle trofaste lesere av denne ydmyke lille blekke vet, når noe først har stått på trykk i Phobos, da blir det gjerne slik også…

Så det er vel best vi slutter med disse dystopiske værvarslene, og heller gir oss til å diskutere spill, og klubbens fremtid. Nå har det jo endelig begynt å dukke opp noen nye spillere igjen, samtidig som enkelte av de gamle, frafalne faktisk har kommet innom for å spille litt. Fortsetter dette som det stevner nå, er det kanskje håp om at klubben vokser mot hva den en gang var, noe som neppe kan skade klubben, Arcon, eller norsk spillfandom som helhet.

Som vanlig raser de siste vårmånedene forbi i et slikt tempo at en annen stakkar knapt får sukk for seg, nå er det bare noen knappe uker igjen til Arcon, tiden er jo faktisk allerede inne for å tenke over hva du kan gjøre for Arcon 16… Om vi får konstituert den nye kongresskomiteen så tidlig som i juli eller august, vinner vi nemlig et par måneder i forhold til den langdryge og tungrodde prosessen det vanligvis er å få avholdt Norges største spillfestival.

ROLLESPILLET

FABULA



LANSERT!

PR-SJOKK FRA TOMAS MØRKRID! (se s. 2-3)

FABULA MED SKIKKELIG PR-UTTELLING!

Vår alles kjære idémaker, spillmester, designer og organisator Tomas H. Mørkrid har nok en gang kommet med et nytt prosjekt: Denne gang har han virkelig fått gjennomslag for noe som står hans hjerte nær – en ny rollespilldesign som heter *Fabula*, og som nå er kommet ut på Cappelen. Og som så ofte før: Når noen virkelig står på for å skaffe PR for ting som har med hobbyen vår å gjøre, får man forbausende godt gjennomslag i diverse presseorganer etc. Det har nok noe å gjøre med at det vi driver med oppfattes som rimelig eksotisk og fargerikt (for ikke å si direkte esoterisk) av mange blant den uinvolverte, grå hop. Denne gang har vi valgt å gjengi exempler på omtaler av *Fabula* fra mer perifere ting som *Nytt fra Aniara* og *Osloposten* – men neste gang slår vi sikkert til med baksideoppslaget fra *Dagbladet* 18/4!

NYTT FRA

ANIARA

nr. 3–1999, helt nr. 168. Red. avsluttet 11/4 1999. Opplag 150
ANIARA, studentenes science fiction-forening, Postboks 38 Blindern, 0313 OSLO
Postgirokonto 0809 2 25 01 57, e-post: aniara@fandom.no

Møteinnkalling

Originalt rollespill på norsk:

«Fabula» av Tomas Mørkrid



Vi innkaller herved til et nytt møte førstkommende fredag, 16/4 kl. *1900* (NB!), i møterommet i 3. etasje på *Chateau Neuf* (Slemdalsveien 7). For første gang bruker vi nå et lokale som vi kan komme til å avholde møter i flere ganger i fremtiden, dersom det viser seg vellykket i bruk; det er et forholdsvis beskjedent møterom i samme del av Chateau Neuf som Aniaras nye kontor ligger i – interesserte kan få forevist kontoret etter møtet... Gå inn hovedinngangen («Storsal-inngangen») til bygningen, og deretter opp vindeltrappen på venstre side straks man kommer inn i lobbyen. Oppe i 3. etasje er det inn til venstre, og det aller innerste rommet til høyre i gangen. Det vil være skiltet til lokalet fra hovedinngangen.

Dette møtet vil som hovedtema ta for seg rollespill på norsk, i forbindelse med at Cappelen nettopp har gitt ut det norske rollespillet *Fabula*. Designeren av dette spillet er den ikke ukjente forfatter, poet og spillskribent *Tomas Mørkrid*. Han stiller selv opp på møtet for å presentere sitt foredrag om *Rollespill og fantasiromaner*, vise frem *Fabula* og svare på spørsmål. Kjenner vi Tomas rett, er det slett ikke umulig at det kan bli anledning til en liten demonstrasjonsspilling også, dersom det blir tid til der. Vi vil sterkt få understreke at denne presentasjonen ikke bare er beregnet på de allerede spillfrelste blant oss; *Fabula* er i høyeste grad ment som en introduksjon til fantasirollespill også for folk uten noe forhold til denne hobbyen fra før av.

Rollespill utgitt på norsk er noe som forekommer temmelig sjelden, og originalskrevne spill enda sjeldnere – så vidt vi vet er dette den første gangen et profesjonelt forlag her til lands våger seg ut på noe slikt. Og i det hele tatt har det jo skjedd en god del ting på fantasysiden her til lands de siste årene; her kan man få et overblikk fra en spennende innfallsvinkel! Dette initiativet fortjener støtte fra alle med interesse for simuleringsspill eller fantasy (eller begge deler...)

I tillegg vil vi ha et kortere innslag under møtet der representanter fra arrangementskomiteen presenterer NORCON:1999 (se også vedlagte Fremskrittsrapport 1). Det vil bli lagt frem en del ytterligere informasjon, man kan få svar på spørsmål og betale medlemsavgiften. Husk: Prisen stiger 1/5! Ellers regner vi med at de vanlige medlemstilbudene vil være til stede, muligens sammen med litt mer info angående bibliotekstjeneste.

Nye møter i Aniara

Fredag 16/4: nytt norsk rollespill
Fredag 7/5: Tema: Star Wars

PHOBOS

Medlemsblad for Ares — forening for simuleringsspill
Redaksjon:
Johannes H. Berg, Herman Ellingsen, Trond Jansen
Utkommer til hver 2. og hver 4. onsdag i måneden (unntatt desember, da vi hopper over romjulen...)



SPILLESUGNE. *Tobias Andresen (t.v.) og Joachim Winsents følger nøye med når Tomas H.V. Mørkrid forteller om rollespill.*

EVENTYRET som går og går

Tekst: Øyvind Holen
Foto: Ellen Lorenzen

Kan tidenes første norske rollespill få de spillesugne vekk fra dataskjermen?

– Kan jeg sette opp en bjørnefelle som kan kappe foten av mennesker? spør rollespilldebutant Tobias Andresen (11½).

Tobias deltar i en presentasjon av historiens første norske rollespill, og er proppfull av spørsmål. Tomas H. V. Mørkrid har drevet med rollespill siden 1986, og står bak spillet «Fabula», utgitt av Cappelen. Spillet er skrevet slik at både tiåringer og voksne kan ha glede av det, og Mørkrid kurser ukentlig unger i spillformen.

Tobias har fått tildelt en rolle som jeger, som han kjapt døper Donatello. Ikke etter den italienske renessansekunstneren, men etter en av skilpaddene i Teenage Mutant Ninja Turtles. Men kan han kappe foten av andre mennesker?

– Ja, svarer Mørkrid.

Kult.

– Men du må huske at riket Orianna har harde lover. Dreper du noen og blir tatt, kan du miste hodet.

– Åh...

Spillmester

En av hovedbarrierene for debuterende rollespillere er rollen som spillmester, den som styrer utviklingen av spillet og holder styr på de mange reglene.

– Spillet er skrevet spesielt for uerfarne unger, med mange råd og vink til de som ønsker å være spillmester. En spillmester har regi, scenografi og spiller samtlige biroller i et spill, noe som kan lyde som en umulig oppgave. Men du trenger forbausende lite dramatiske kunnskaper og fortelleregenskaper for at det skal fungere, mener Mørkrid.

– Rollespill er dialogbasert eventyr, og bærer med seg mye fra gamle dagers fortellerkunst. Spillmesteren og spillerne preger historien, for svært lite er bestemt på forhånd. Alt utvikles, og spillerne velger også hvilken moral deres rolle skal følge, og hvilke konsekvenser moralvalget får, forklarer Mørkrid.

Troll og magikere

«Fabula» tar utgangspunkt i vante ingredienser som alver, troll og dverger, men legger samtidig stor vekt på at spillerne får langt mer enn sverdkamp med troll og magikere å bryne seg på. Praktiske problemer, som å holde seg frisk og skaffe mat og ly for natten, er også en viktig del av spillet.

– Mange rollespill er konsentrert om kamp og krig i en Tolkien-inspirert verden, ofte kan halve regelboken handle om kampsituasjoner. Dette henger igjen fra et av de første rollespillene, «Chainmail» av Gary Gygax, som ble skapt for å utkjempe slag mellom miniatyrfigurer fra J.R.R. Tolkiens «Ringenes herre». Etterhvert kom spillskaperne til at det ville vært morsommere om de kunne gjøre andre ting enn å slåss, men rollespillets utspring som krigersk taktikkspill har hengt igjen.

«Fabula» er i utgangspunktet et enkelt rollespill med en regelbok på knappe 100 sider. Men spillet er bare et glimt inn i Mørkrids verden.

– Min verden er kjempediger, og kan utvides med flere hefter og bøker. Rollespill har ingen grenser: En spillsesjon kan vare fra to-tre timer til en hel helg mens et eventyr, eller saga, kan pågå så lenge man orker. Jeg er med på en saga som startet i 1987, og som fremdeles pågår.

oyvind@oslopostes.no

Tre med terning

Alexander Johannessen (11½)



– I rollespill kan gjøre masse forskjellig som man ikke har mulighet til med dataspill. På data er mulighetene mer låst. Men jeg spiller mest dataspill.

Christoffer Lange (11½)



– Rollespill er veldig morsomt. Du bruker fantasien og det foregår i gamle tider, og du kan gjøre mye mer enn å prate i telefon, løpe rundt og skyte. Du må overleve i en gammel verden.

Tobias Andresen (11½)



– I rollespill er det bare fantasien som stopper deg, og det er morsomt. Men jeg spiller også mest dataspill.

✓ FAKTA Rollespill

Et rollespill spilles ved hjelp av fantasi, terninger, en regelbok og en spillmester. Spillmesteren styrer historien og serverer utfordringer til de andre spillerne, som får utdelt egne karakterer som de selv kan utvikle. Store deler av rollespillene foregår i en fantastisk middelalderverden etter inspirasjon av J. R. R. Tolkiens romaner, men rollespill finnes med alle mulige scenarier. «Advanced Dungeons & Dragons» og «Vampire» er de mest populære.

Dataspill mest pop

– Rollespillmiljøet i Norge har stagnert, mener Tomas H.V. Mørkrid.

Ikke så rart interessen dabber av når man må lese kostbare, engelskspråklige regelbøker på flere hundre sider for å komme i gang med et spill.

På to år har rollespill sunket fra ti til åtte prosent av omsetningen hos spillbutikken Avalon. Til sammenligning har dataspill økt fra fire til 14 prosent av omsetningen i samme periode.

– To rollespill ble oversatt til norsk på 80-tallet, svenske «Drager og demoner» og amerikanske «Dungeons & Dragons». Men de ble ikke fulgt opp på noen måte, og begge var ganske kompliserte for yngre barn, synes Mørkrid.

3

EX CATHEDRA

Spalten til Johannes H. Berg (formann for Ares Bjølsen / administrator for ARCON)

Jeg må få begynne med en beklagelse: Uten undertegnedes vitende ble nemlig siste nummers "Ex Cathdra"-spalte trykket ***som kladd***, noe som slett ikke var meningen fra min side, men nok skyldes en misforståelse i redaksjonen. Jeg var ikke til stede da PHOBOS 237 ble produsert, og må bare få unnskylde at noe så halvferdig ble lagt frem for leserne. Det skal ikke gjenta seg.

Det har vært nok av beklagelser angående stillstand og mangel på spennende begivenheter i denne spalten — men det skjer da ting innenfor simuleringsspillhobbyen her til lands også! Nå nettopp har for eksempel Tomas H. Mørkrid fått utgitt sitt nye rollespill *Fabula* på Cappelen; vi regner med å gi det en nærmere omtale straks ~~forlaget har fått sendt oss et anmeldereksemplar~~ ~~vi har fått stjålet et ex~~ noen i redaksjonen har tatt seg råd til å kjøpe et hefte. Forlaget har nemlig valgt å lansere det i et format som minner mye om et tegneseriealbum (og Håkan Ackegårds forsideillustrasjon bidrar nok også til dette preget).

Som man vil kunne se av vedstående avisklipp, så har Tomas med vanlig Mørkridsk pågangsmot og entusiasme allerede lansert en hel serie tiltak for å bidra til å rekruttere nye spillere til rollespill generelt og *Fabula* spesielt. Vi vil oppfordre alle med interesse for denne typen spill om å ta en titt på det nye produktet. Det skal være særlig godt egnet til å introdusere vår type spill til interesserte unger, og bygger til dels på Tomas' egne erfaringer gjennom en årrekke med rollespill i skolefritidsordninger.

Om det kommer noe mer materiale til Fabula vil selvsagt til en viss grad avhenge av om det blir noe særlig salg av grunnboken. Slik er det med de fleste rollespill, selv om man i dette tilfelle nok ikke skal se bort fra at en viss grad av egenpublisering fra forfatterens side kan komme på tale om full kommersiell utgivelse ikke blir aktuelt. Så vidt vites har han dessuten allerede engasjert flere aktive mennesker i spillmiljøene for å hjelpe til med supplementært materiale, så dette kan bli riktig spennende. Det vil nok bli ytterligere presentasjoner av spillet både på diverse Ares-møter, på neste Spilltreff hjemme hos undertegnede og på ARCON 15.

Hovedbrosjyren for denne spillfestivalen er for øvrig nå i produksjon, og vil forhåpentligvis foreligge ferdigtrykt om ikke alt for lenge. Som vanlig kommer vi selvsagt til å skrive om den i PHOBOS straks den dukker opp, og tatt i betraktning at neste PHOBOS skal være ute til 12 mai, bør ARCON helst ha fått den ut før det… Vi kan nevne at det fortsatt er plass til en del flere turneringer og andre arrangementer under årets spillfestival, samt ikke minst at det foreligger et ønske om flere innslag i sideprogrammet. Snakk med undertegnede, Herman Ellingsen eller Svein Mathiesen om dere er interessert i å bidra med et eller annet, har forsdlag til nye opplegg, etc.

ARCON er tradisjonelt det langt størst spillarrangementet her til lands, og er som navnet tilsier nært knyttet til Ares. Vi har drevet det frem over en årrekke, og vi håper at Aresmedlemmene i 1999 er like interessert i å støtte dette tiltaket som vi var i 1985, da det hele begynte med et beskjedent treff i Madserud Allé! I år har ARCON for første gang på lenge fått en hovedsponsor igjen — Midgaard, distribusjonsselskapet som også står bak Avalon. Vi håper at dette skal gi et ressursgrunnlag til å snu de senere års tilbakegang i medlemstallet til ny vekst, og vil oppfordre alle til å komme på årets store spillbegivenhet i juni!

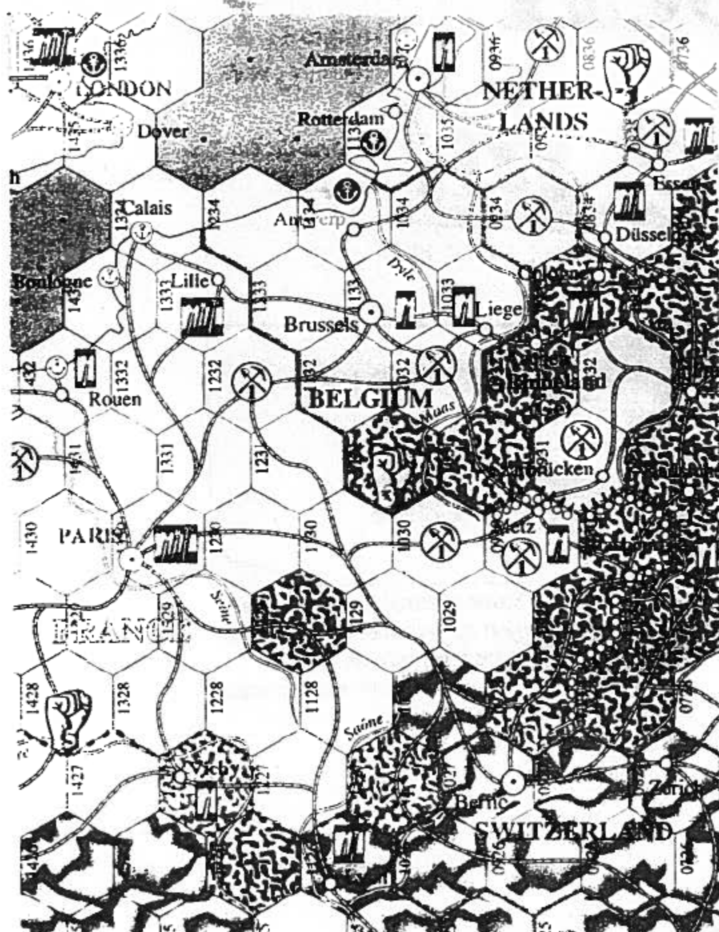
Johannes H. Berg

NYTT SPILLTREFF (*Oslo Spillforum*)
hjemme hos Johannes H. Berg søndag 2/5 1999 fra kl. 1500. Er du interessert, ta kontakt!

WORLD IN FLAMES

Så er man altså etter tre års dvale i gang med et nytt WIF. Sist man spillte var det 5th edition. Nå spiller man altså for første gang "The Final Edition"(som kjent er jo ikke den spesielt "final"). De fire som spiller er Geir Asslier og Trond som de snille (altså Aksen), motspillerne er da selvfølgelig de slemme (allierte). Faktisk er våre ærede motspillere helt ferske fjesinger (i hvert fall for meg) så jeg husker ikke i farten hva de heter, la oss kalle de Bjarte og Pedro så lenge. Geir spiller Tyskland & Italia mot Bjarte som England og Pedro som Sovjet & Frankrike. Jeg spiller Japan mot Pedro som kommunist kineser og Bjarte som nasjonalist kineser. Den tredje på alliert lag er Jon Rydne som skal spille USA. Han har foreløpig ikke vært med siden vi kun er kommet fram til mai/juni.

I Europa ble Frankrike Vichy siste runde (mars/april) men Polen holder fortsatt ut. Italia er ikke i krig med England hvilket skaper en noe spesiell situasjon. Tiden framover blir svært spennende siden begge parter nå har en rekke muligheter med Frankrike ute av spill.

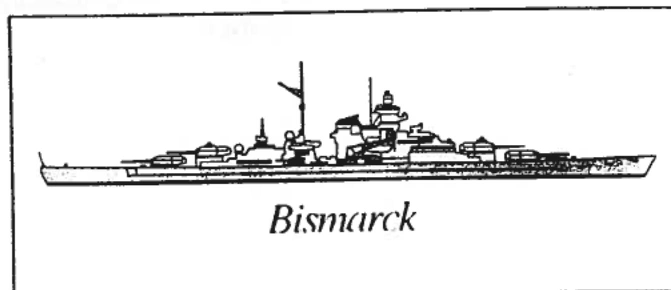


I Asia har det kun skjedd ting i Kina. Mao og hans banditter har blitt hardt presset i nord, Si-An samt ressursen nord for Lan-Chow er inntatt av den seierrike japanske arme. Det er beskjedne tap på begge sider og nasjonalistene har overhodet ikke vært utsatt for noe press i syd. Kanskje den japanske overkommando akter å gjøre noe med det?



Dette er svært kort fortalt hva som har skjedd til nå, kanskje blir det en mer detaljert beskrivelse neste gang. Til slutt, det er en ledig plass som aksespiller for eventuelt interesserte. Vi spiller hos Geir på Bekkestua, ta kontakt med undertegnede hvis du er interessert.

Trond Jansen


Bismarck

NYE MULIGHETER FOR **ARES** OM NOEN ÅR?

Aftenposten

TIRSDAG 29. DESEMBER 1998
Uke 53. Nr. 600.
139. årg. Kr. 10,00.
www.aftenposten.no

Aften

TIRSDAG

Studentsamskipnaden har kjøpt Bjølsengarasjen for 67 mill.

1200 nye studenthybler på Bjølsen

Ny studentby. Studentsamskipnaden skal bygge en splitter ny studentby på Bjølsen med plass til 1000–1200 studenthybler. Den skal stå ferdig i 2005.

500 millioner. Området rundt Sporveienes gamle bussgarasje skal rustes opp for ca. 500 mill. Det planlegges lesesaler, kafé, butikker og idrettshall.

Side 4



Kjempeprosjekt. – *Årets kupp, mener Studentsamskipnadens direktør Pål Berger om kjøpet av Bjølsengarasjen og området rundt. SiO vil bruke 500 millioner kroner for å bygge Oslos tredje studentby.*

FOTO: KATRINE NORDLI

SiO bygger 1200 hybler for 500 mill. kroner

Splitter ny studentby på Bjølsen

Ny bydel. – *Et kupp, mener SiO-direktør Pål Berger om kjøpet av bussgarasjen og tomten på Bjølsen. Her viser han frem modellen for den nye studentbyen med 1200 studenthybler.* FOTO: KATRINE NORDLI

Mellom 1000 og 1200 nye studenthybler skal bygges rundt Bjølsen bussgarasje innen år 2005. Prislapp for tomt og nybygg: ca. 500 millioner kroner.

MARGRETHE SOLØY

– Dette er årets kupp og et gigantisk løft for Studentsamskipnaden i Oslo (SiO). Å få kjøpt et helt kvartal med en slik beliggenhet, er noe vi bare vil oppleve én gang. Vi regner med å få omtrent like mange studentboliger som på Sogn studentby hvor vi har 1350 enheter, bare Kringsjå studentby med 2600 hybler er større, sier en jublende glad direktør Pål Berger i SiO.

Samskipnaden kjempet om å kjøpe eiendommen i sommer, men OBOS og Veidekke bød over. De to fikk tilslaget i første omgang, men trakk seg. Den 22. desember i år kunne SiO underskrive kontrakten med Oslo Sporveier om kjøp av Bjølsen-garasjen og den vel 20 mål store tomten mellom Moldegaten og Holmestrandgaten.

500 mill.

Tomt og bygninger kostet 67 millioner kroner. De nye studenthyblene er beregnet til mellom 400 og 500 millioner kroner og planlegges bygget i tre eller fire trinn.

– Studentbyen på Bjølsen blir den tredje i Oslo med et eget serviceapparat. Vi får lesesaler, kafé, restaurant, trimrom, resepsjon, musikkrom, vaktmester- og renholdstjeneste, driftspersonell og husverter. Foruten hybler innredes butikker på gateplan i den gamle bussgarasjen. Den store takhøyden på 20 meter deler vi med etasjeskille. I andre etasje legger vi til rette for idrettshall, noe bydelen ønsker seg. Det er det billigste alternativet for kommunen som er ute etter idrettshall i området, fremholder Berger.

fakta

Bjølsen-garasjen

- Driften i bussgarasjen og de tilhørende verkstedene startet i 1929, og opphørte 1. mai.
- Garasjen har hvelvede buer, er 75 meter lang og 50 meter bred. Bygget er vernet og skal bevares. Det samme gjelder et par andre av bygningene.
- SiO skal reise ti nye bygg rundt garasjen på fem og seks etasjer med plass til mellom 1000 og 1200 studenthybler.
- Studenthyblene er planlagt ferdigstilt i 2005.

Arbeidet med reguleringsplanen starter rett over nyttår. I 2001 starter byggingen. Siste byggetrinn avsluttes i 2004. Da skal inntil 1200 hybelenheter være på plass. I tillegg får SiO hånd om en festeeiendom like ved og planlegger 250 hybler eller 100 familieleiligheter der. Arkitektene Telje-Torp-Aasen er engasjert til prosjektet.

– Vi må rive noen av de eldre bygningene, tilsammen 8800 kvadratmeter, og bygger ca. 30 000 kvadratmeter nytt. Vi satser på å leie ut de eksisterende arealene i minimum to år for å få leieinntekter i planleggingsfasen.

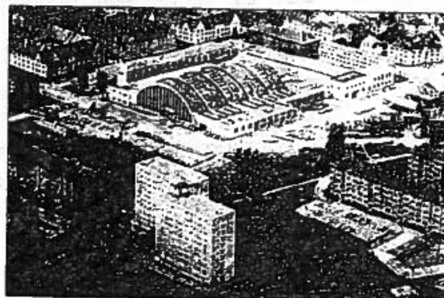
Han understreker at SiO er avhengig av godt samarbeid med både utdanningsdepartementet, bydelen og Oslo kommune.

– Myndighetene må åpne pengesekken, det vil si at vi må få statstilskudd til hver hybel, understreker Pål Berger, som berømmer det gode samarbeidet med politisk ledelse i Oslo kommune den senere tid.

Formidabel etterspørsel

Det har vært en formidabel etterspørsel etter SiOs hybler, med 2000 studenter i kø i høstsemesteret. Studentene okkuperer 23 000 hybler av Oslos 65 000 boliger i det private utleiemarkedet, det vil si en tredjedel av utleieboligene.

– Etterhvert som vi bygger ut og kan tilby studentboliger, vil det skje en overflytting til våre studenthybler. Det vil lette presset på utleiemarkedet og gjøre det lettere for andre å komme inn, mener Berger.



Bussgarasje. *SiO kjøpte bussgarasjen av Oslo Sporveier. Den 20 mål store tomten mellom Moldegata og Holmestrandgata kostet 67 millioner.* FOTO: GEIR ARNESEN

PHOBOS



NYHETSBLAD FOR ARES - *kun for medlemmer*

Nr. 8, tirsdag 25. april 1989

Redaksjonelt

Phobos - ditt vindu mot norsk spillmiljø - er her med et nytt nummer! Tykkelsen er ikke så mye å skryte av denne gang. Bladet er på kun 6 sider. Politikken er imidlertid klar: Vi trykker det stoffet vi får inn. Er det mye, er det selvsagt fint, men vi vil heller ikke nøle med å gi ut 2-siders nummere hvis det blir aktuelt! Det viktigste er at vi klarer å gi deg FERSK informasjon om hva som foregår. Denne uken har vi tenkt å fylle førstesiden med en del slik informasjon. For det første er det nå klart at ARCON 5 vil bli arrangert 23-25. juni. Forhåndsinformasjon og påmeldingsblanketter blir sendt ut ca. 10 mai. På programmet vil du finne AD&D, arrangert av SPILLSPESIALISTEN, som har en USA-tur som førstepremie, du vil finne WARHAMMER, arrangert av HEXAGON, en Diplomacy-Junta-Kremlin TRIPPELTURNERING, et SPILLEDER-MESTERSKAP, en større AUKSJON ennsist, og alt det andre du forventer å finne. Planlegg sommerferien din med omhu! Vi håper ARES klarer å avvikle kongressen på en måte vi kan være stolte av. Interne ARES-ARRANGEMENTER og -TURNERINGER går i hvert fall bra. Denne gang bringer vi resultatet fra Kremlin-turneringen. Vi minner også om DEN HEMMELIGE TURNERINGEN tirsdag 9. mai. Hva denne går ut på, er en vel bevart hemmelighet, men du får visstnok bruk for 30-sidete terninger!?! For øvrig er klubbens ØKONOMI upåklagelig, og MEDLEMSTALLET er nå oppe i 52 betalende. VASKING er derimot fremdeles et problem. Styret har store (enorme?) problemer med å finne fram til en vaskeordning som er sosialt, økonomisk og resultatmessig akseptabel. Sist tirsdag var det for eksempel ingen som hadde lyst til å vaske selv om de fikk 200 kroner (og tomflaske-pengene) for det. Til slutt ofret to av klubbens mest entusiastiske medlemmer seg. Og det er nettopp det som er problemet. Stadig vekk må klubbens mest solide, entusiastiske, seriøse og verdifulle medlemmer ofre seg og vaske opp skitt, søppel, dritt og møkk etter de flaskekork-demonterende, potetskruer-pulveriserende, papirark-dryssende, unnasluntrende, toalett-tilstoppende, useriøse, ikke-donerende, Phobos-passive og penge-glemmende medlemmene. Ikke minst styremedlemmer opplever nok dette som lite tilfredsstillende, og det kan umulig gå bra i lengden. Det er allerede noen som mener at ARES bør gå tilbake til å være en studentforening på BLINDERN, og det er også mulig å tenke seg andre DRIFTSFORMER på Bjølsen. Etter denne tordentalen kan vi jo ta en hyggelig nyhet igjen: ARES sender 4 mann og en semi-trønder til spillkongress i LINKØPING i pinsen. Det er fremdeles plass til flere. ARES - den internasjonale spillklubben! Til slutt nevner vi forrige tirsdags vedtak om RØYKING. Fra nå av er det bare tillatt å røyke ute (så snilt...) og i det lille rommet i andre etasje. Og helt til slutt: Hold ut etter at du har lest bladet! Det er bare to uker til neste Phobos! Phobos - Norges eneste spill-blad med presise utgivelser!

Lever inn stoff, så blir Phobos på mer enn 4 sider!

1	2	3	4

SISTE!!! Allah har bønnhørt oss og sendt sin profet Geir med 2 sider til!

Vi er nå kommet frem til nr. 8 fra vår første årgang, og trykker her opp igjen et par sider med gullkorn. Man skal heller ikke utelukke muligheten for ytterligere opptrykk av verdifullt stoff. Om det er noen som for eksempel har lyst til at vi skal ta for oss hele "Hvordan vinne"-serien, som var svært så populær i sin tid, så får dere gi oss beskjed.

HVORDAN VINNE I LUDO

Som ekspert på temaet vinne i spill, tar vi nå for oss LUDO, et av de første strategiske krigsspillene på markedet. Vi tar for oss den mest alminnelige varianten med 4 spillere, og gjemmer 6, 8 og 12 manns variantene til et senere nummer av PHOBOS. Det samme gjelder ØLDO, en anneriedes variant av spillet, men et spill jeg selv har vunnet mye i.

Først spillerne, det viktigste er å vinne selv, eller hvis det ikke går, sørge for at man er siste spiller ved brettet når de andre ikke gidder mere etterhvert, og det er jo nesten bedre enn å vinne, nemlig å bevise sin mentale overlegenhet FØR SPILLET ER OVER!!! Derfor bør man velge sine spillere med omhu. Som alle vet er det bilde på boksen av en katt som spiller ludo, dette betyr at katten er en selvskreven medspiller. Den har en tendens til å slå terningen horisontalt slik at du må plukke den opp fra gulvet hvis du da ikke gjør som jeg ved å sette opp en 50 cm høy karm rundt bordet. En katt er også delvis fargeblind, den ser ikke grønt noe som byr på store fordeler under spillet (se under). Det er også vanskelig å holde katten engasjert lengre, den pleier alltid å ignorere meg når vi spiller. Det er da bra å ha pisk og lenker...oops sorry, det kommer inn under ADVANCED RULES (sendes mot kr 49,99 til dekning av porto og kattemat). Jeg pleier å bytte ut brikkene med små lekemus for å holde katten engasjert, det pleier å sprite opp spillet en del. Jeg har også lagt OPTIONAL RULES (kun kr 85,- pluss mus, porto og oppkrav, skal du ha katt også så koster denne fra kr 50,- (vill), fra kr 250,- (tam), fra kr 2.500,- (perser)). Hvis du virkelig vil prøve et ludospill med stil, så bruker du levende mus. Da må du ha en del ekstra regler og utstyr men det skal vi se på i neste nummer av PHOBOS...

La oss så se på posisjonene, det er langt å foretrekke å spille GRØNN, på grunn av deres overlegent beste posisjon på brettet. Når katten skal gjøre sitt trekk hender det den blir entusiastisk og spiser brikkene før den har lov til det (du kan for eksempel ikke spise et tårn, og du må kunne slå brikken lovlig før du kan ta den). Siden katten vår er fargeblind pleier jeg å spille grønn. Det gir en sjanse til å vinne til tross for at spillet er vanskelig å lære for meg.

Det neste viktige er å velge riktig terning, jeg pleier å medbringe min egen T8 når jeg spiller ludo, det pleier å gjøre utslaget. Merk deg at denne strategien ikke fungerer perfekt hvis de andre også tar med egne terninger, men det pleier å gå bra hvis du ikke spiller med andre rollespillere. Hvis du vil ha [redacted] SPECIAL LUDO TERNING-SETT send kr. 65,- til min postgirokonto, og du vil få det tilsendt. Det er mulig du også da vil ha nytte av en bruksanvisning for terningene, denne koster kr 395,- (portfritt tilsendt). Bruksanvisningen finnes på svensk, serbokroatisk, bergensk, swahili, trøndersk og sanskrit.

Under spillets gang kan det være problematisk hvis fienden bygger tårn, jeg pleier derfor ikke å tillate dette, bortsett fra for den spilleren som spiller grønn i hver tredje runde. Dette er et typisk eksempel på at designerne av spillet ikke har playtestet nok før utgivelsen. Interesserte kan få en kopi av mine SECOND EDITION regler (24 sider, mot kr. 75,- i porto og omkostninger).

Sluttspillet kan være problematisk, jeg pleier derfor å borre et hull i brettet der hvor målet er, slik at jeg kan dytte musene ned der når de er kommet i mål. Ellers vil bare katten ta dem, noe som forlenger spillet unødig. Det er da praktisk å montere et bur under bordet slik at ikke musene stikker av til neste spill.

Til slutt, hva hvis du har hund hjemme og ikke en katt? Da har du uflaks, for det er virkelig dumme dyr, men ikke fortvil, jeg har funnet en løsning som jeg skal dele med dere til neste nummer av PHOBOS.

Ikke av Jon [redacted]

VOLD OG ROLLESPILL

Jeg har med stor fornøyelse fulgt med i hva Jon [redacted] har kommet med innimellom på dette temaet i Phobos, spesielt når man snakker om et bestemt rollespill (AD&D) og vold.

Det er en stadig småhakking med front mot vold iblandet en kontinuerlig nedrakking av det mest populære rollespillet som finnes, og hele tiden med et useriøst preg, senest i siste nummer i AD&D intervjuet.

Uttalelser som at "reglene er jo vold alt sammen" vitner ikke akkurat om detaljkunnskap om spillet man har så sikre meninger om, men det er ikke dette jeg vil kommentere.

I utgangspunktet er det helt klart at spillere som forfekter meninger som både forkaster og fordømmer all reell og innbilt vold i rollespill er på tynn is. Det dreier seg for det første ikke om fysisk vold, eller innbilt vold, men om en fantasihandling i et fantasimiljø, hvor inspirasjonen kommer fra vår egen middelalder oppblandet andre ingredienser.

Hvis hr [redacted] er mot vold og mener noe med det, burde han konsentrere seg om de steder hvor vold forekommer. Eller sagt mer direkte, melde seg inn i KrF, og la andre rollespillere være i fred. Menneskene har slått hverandre i hjel gjennom hele verdenshistorien, og gjør det fremdeles (og i større skala nå) til tross for (eller kanskje på grunn av) Hr. [redacted] sosialdemokratiske tankebaner som ved refleksjon hverken er særlig sosiale eller spesielt demokratiske.

Det er like klart at de samme personer burde følge sine meninger når de selv spilleder rollespill.

Kritiserer man folk som dreper orker i AD&D i en teoretisk sammenheng, burde man ikke selv som spilleder i James Bond sprenge hele Beograd i luften med nøytronbomber. Påstander om at dette ikke er vold, eller unnskyldninger om at spillerne var så dumme, de løste ikke problemene, bidrar ikke til å gjøre Hr Venbakkens meninger mer logiske.

Kanskje forklaringen er at visse personer ikke klarer å ha et balansert forhold til rollespill man ikke liker, eller er Hr [redacted] bare mot Atomvåpen (våre eller deres?) og ikke mot bruken av dem?

Geir Aaslid



Eksempel på vold til sjøs.

PHOBOS trykker som regel ikke info fra andre foreninger før den er så gammel at den kan kalles historisk.. Men vi er villige til å gjøre et unntak for et kommende Aniara-møte som er svært så aktuelt også i spill-sammenheng.

Møteinnkalling

Tema: Star Wars 7/5

"I HAD A DREAM I WAS A JEDI..."

Vi innbyr i dette nummer også til neste møte, fredag 7/5 kl. 1800 i våre tradisjonelle lokaler i møterommet i 12. etasje, Niels Henrik Abels hus (Matteblokken/Bygning 14), Universitetet på Blindern.

Episode 1: The Phantom Menace skal ha premiere allerede samme måned som møtet. *Star Wars* står så sentralt i utviklingen av science fiction på film at bare det at George Lucas har valgt å endelig gå videre med sin plan om flere filmer i serien, er verdt oppmerksomhet i seg selv.

Når man så i tillegg later til å ha valgt nye og spennende løsninger, både når det gjelder bruk av CGI, produksjonsformer etc., skal det bli svært interessant å se hvordan den nye filmen vil ta seg ut på lerretet. Det dreier seg tross alt om det som utvilsomt kommer til å bli årets begivenhet på sf-filmfronten, og selvsagt kommer vi til å forsøke å skaffe de aller mest oppdaterte nyhetene om hvordan det går, eventuelle «previews», nye trailere etc. Og har du snappet opp et eller annet «hot» rykte fra Nettet eller andre kanaler, er vi sikkert interessert i å høre om det også...

Vi kommer til å ha forskjellige typer omtale: En introduksjon, nostalgisk tilbakeblikk og analyse ved diverse medlemmer av styret samt andre med nært forhold til filmene – samt selvsagt noen smakebiter på video. Uansett hva som det ellers måtte bli praktisk å vise, har vi tenkt å kjøre ett eller flere intervjuer med George Lucas, samt noe tilgjengelig bakgrunnsstoff om filmene, ut fra det som tiden vår måtte tillate.

Vi låner igjen *Dagsavisen* (ex Arbeiderbladet)s Oslobilde, nå fra en av de fjernere delen av Bjølsen (hentet fra en serie som går fast på denne avisens s. 3) Serien går nå mot slutten i PHOBOS, men vi vil jo fortsatt få minne våre lesere om at dersom de har eller vet om noen bilder vi kan bruke, trykker vi dem så gjerne. Eller hva med bilder fra Blindern, kanskje en fotoreportasje fra RF-Kjeller'n?

I BYBILDET

■ Den eldste branntaksten for Maridalsveien 256 er fra 1890, men Hornsliengården kan nok være noe eldre. Her har det vært landhandleri og leiligheter fra gammelt av, og Arne Pettersen hadde barbersalongen «Petan».

Landhandlerens sønner var fotballentusiaster og Ivar Hornslien var internasjonal finaledommer i fotball. I skjulet ved siden av stallen ble Bakkevold Idrettsforening stiftet 13. september 1940. Den store uthusbygningen står der ennå.

